

szerű csalásnak számított, a teremtés olyan megkerülésének, amelyre a technikai fejlődéssel egyre kevésbé lesz szükség.

Ez a szemlélet azonban, ahogy Manovich látja, kapitulál a hibriditás új szintre emelkedésével; ennek jele a *Mátrix*-folytatások Universal Capture módszere is, amely a sok szögből felvett elemeket belső struktúra nélküli háromdimenziós tárgyként digitalizálja, majd az apró részekre bontott mozgássorokból újraszervezett jeleneteket illeszti be egy háromdimenziós térbe. Az eljárás valahol az élőfilm és a számítógépes animáció között van, mert bár generált, valós emberekre, helyekre és tárgyakra épül, mondja Manovich amellett érvelve, hogy egyre inkább e hibrid képalkotás válik dominánssá, melyben az animáció határai végleg elmosódnak, a filmmel való filozofikus szembenállása megszűnik, és minden animáció lesz, vagy éppenséggel semmi sem marad az.

A konklúzió persze szélsőségig hajtott, az alapjául szolgáló jelenség pedig csak egy részterületet érint, mindazonáltal az elméleti szereposztás – filmes realitás kontra animációs fikció – logikai maradékának eltűnése az egyik klasszikus animációs jellemző, az önreferencialitás, a megalakotottságára való utalgatás végzetévé is válhat. Éppen ezért a kiállítás legérdekesebb jelensége az az animált létért mindenek ellenére folytatott megható küzdelem, amit a már említett Seidel, valamint PIOTR BOSACKI filmje képvisel. Seidel sajnos nem a jó fegyvert veti be, amikor a számmágiához nyúl, és a *_grau* 10:01-es hosszával bevallottan a binaritást hangsúlyozza⁵, szembeállítva azzal, ahogy az igen-nem logika technikai alapjára épülő film épp a fekete-fehér, lét-nemlét közti szűrkezőnát térképezi fel.

Ennél sokkal agyafúrtabb Piotr Bosacki minimalista *String Movie*-ja (2005), amely pont azt használja az animációból, ami a marionettek levágása után megmaradt: néhány darab madzagot. A digitális képalkotás paródiájának tekinthető műben négy összekapcsolt, egyenként 580 „pixeles” labirintusban sötét és világos zsinetek tekeregnek, egy négyzet – egy filmkocka tempóban. „1. A film képstruktúrája egy négyzethálón alapul. 2. Maga a háló nem látható. A háló maga nem kép. [...] 4. Csak akkor hozunk létre képet, amikor meghatározzuk, hogy melyik négyzet legyen világos és melyik sötét. [...] 6. A mozgás iránya nem véletlenszerű. Ekkora szabadság nem lenne szórakoztató.” Mire a kopogós koncepttréfa 25-ös számú zárótételhez érünk, a vándorló madzagok rég helyet is cseréltek egymással: világos négyzetben sötét ellipszis helyett sötét négyzetben világos ellipszist látunk. Az animációt is „csak a madzag tenné?”

Rózsás Lívია

Animált folyamatok – folyamatos animációk

Folyamatok III. / Animáció

↳ Videospace, Budapest

↳ 2010. április 9 – május 15

■ A Videospace Galéria *Folyamatok* című kiállítás-sorozatának harmadik része kifejezetten animációs technikával készült műveket gyűjt egybe. A kiállítás célja az állóképhez – képzőművészeti kontextusban nyilvánvalóan a festményhez, grafikához – képest elhelyezni az animált műveket. A kiállítássorozat rendező elve szerint, a kiállított művek mindegyike egycsatornás, non-narratív: a történetmesélés helyett a vizuális folyamatot emeli ki, mely az állandó ismétlődés által még hangsúlyosabbá válik. Mindennek az a célja, hogy a munkák mindenképp elhatárolódjanak a filmszerűségtől, s ezáltal a gyakran filmművészet kistestvérének nevezett animációs filmtől.

Az animációk képekként kerültek a falra, festett vagy rajzolt „változataikkal” szemben azonban nincs anyagszerűségük, „jelenválóságuk”, felületüket az LCD kijelző adja. A hasonlóság mégis adott a négyszögű sík felület formákkal és színekkel való kitöltésében. A képzőművészeti kontextusban már megszokottá vált videóművekkel ellentétben nem mimetikus leképezéssel, adott esetben a dokumentálás igényével, készülnek ezek a képek. Az animáció lényegéből fakadóan nem a reprezentáció, hanem a konstrukció birodalma, így még közelebb kerül a – különösen a fotográfia feltalálását követő – festészethez.

Minden részlet azt sugallja, hogy ezeket a mozgóképeket a képzőművészet részeként lássuk, mely alapvetően állóképeket foglalt magában mindaddig, míg rendszere a 20. század mediális boomjának köszönhetően el nem kezdett felbomlani. De valójában az animáció, a mozgókép és a rengeteg új médium, melynek hatása begyűrűzött a sokáig állandónak és térbelinek felfogott képzőművészet területére.

Folyamatok III. / Animáció; részlet a kiállításról; © Fotó: Kerekes Zoltán



⁵ Sofie van Loo idézi Seidelt a *Gorge (I)* kiállítás katalógusában, <http://www.2minds.de/grau-catalogue-gorge-1.90.0.html>, hozzáférés: 2010. augusztus 1.

tére a leginkább azt sugallja, hogy felejtjük el az évszázadokig érvényben lévő, a művészetet médiumuk alapján ágakra bontó rendszert. „Fel kell adni azt a naiv logikai nézőpontot, hogy a művészet a művészetek genusfogalma, amely mint specíeseket foglalja magába a művészeteket.”¹ Épp ezért az animációt sem érdemes egy „fajon” belüli „fajtaként” értelmezni: sokkal inkább definiálható technikaként, illetve technikaként, melyek pont számtalan lehetséges felhasználási módjuk miatt, sok esetben nem is önállóan kerülnek felhasználásra. Egyre gyakoribbak a hibridek, melyek az animáció mellett más technológiákat is igénybe vesznek, gondoljunk csak a legutóbbi évek olyan mozi sikereire, mint a *Gyűrűk Ura*-trilógia vagy az *Avatar*. A sokfiókos szekrényhez hasonlítható, művészeti ágakat széttagoló rendszer kritikája² nem azt jelenti, hogy a művek médiuma érdektelen. Mivel képtelenség túllépni rajta, épp hogy fontos kérdéssé válik: szükséges a lehetőségeit kihasználni, s így olyan alkotásokat létrehozni, melyek az animációs technika nélkül nem készülhettek volna el. De melyek is ezek a médiumspecifikus karakterjegyek? Az állóképekhez viszonyítva az animációnak, így a *Folyamatok III.* kiállítás képeinek is sajátja a mozgás, és ennek következtében az idő. Mozcóképek, így valós, mérhető idejük van. (Meggjegyzem: a festmény, a fotó, a rajz – a kép, is rendelkezik időbeliséggel, amennyiben az ún. „termékeny pillanatot” ragadja meg, de dinamizmusa csak nézőjének szubjektív idejében jelentkezik.) A mimetikus leképezés helyett így a kinetikus konstrukció válik ezeknek a műveknek fő kérdésévé. Ez a jellemvonás nem csak az animáció sajátja, kifejezetten erre a kérdésre reflektáló videómű Bill Viola *Köszöntés* (*The Greeting*, 1995) című munkája, melyben tradíció és aktualitás találkozik³. A művész Jacopo Pontormo *Visitatio* (1528-30) festményét és saját, személyes élményét parafrázálja. Két nő, majd egy harmadik találkozását és köszönését követhetjük nyomon. A pár másodperc alatt lezajló esemény Viola kamerájának köszönhetően, mely 300 képet képes másodpercenként rögzíteni, több mint tíz perc hosszúságúra nyúlik. A művész aktualizálja Mária és Erzsébet találkozásának ikonográfiai hagyományát, és ami jelen esetben még ennél is fontosabb: a mozgóképmédiumába ülteti át azt. A kiállításon szereplő műveknek nincs ilyen egyértelmű képzőművészeti előképük. Talán még KOMORÓCZKY TAMÁS *Nothing Poem*-jében (2009)

1 Theodor Wiesengrund Adorno: *A művészet és a művészetek*. In: *A művészet és a művészetek*. Budapest, Helikon, 1998., 12.

2 A témáról lásd bővebben: Lev Manovich: *Posztmédia esztétika: Krízisben a médium*. Web: <http://jexindex.hu/index.php?l=hu&page=3&id=227> (utolsó letöltés: 2010. jún. 28.)

3 Alexandra Kreer: *Tradíció és aktualitás Bill Viola Köszöntés című művében*. In: *Balkon*. 1999/6., 16-19.



Folyamatok III. / Animáció; részlet a kiállításról; © Fotó: Kerekes Zoltán

a legegértelműbb az utalás az önarckép festészeti műfajára, SZABÓ ESZTER pedig saját akvarelljeiből építi fel animációját, melyek önálló művekként is értelmezhetők. Az egyértelműen meghatározható előképeknel talán fontosabb is a festészet és a grafika hagyományára történő reflexió. Az új média művészet tradíciót, gyökeret, kontextust keres, amit a Videospace kiállításán belül ezeken a műfajokon keresztül talál meg. Az animáció esetében különösen fontos probléma ez, mivel a képzőművészeti animáció tulajdonképpen még nem létező fogalom, így nincs kialakult története sem. Önmagában az animációt még mindig gyakran a gyerekeknek készült produkciókkal, és legfőképpen Disney nevével azonosítják. Természetesen a mainstream vonal mellett kialakult egy alternatív útja is az animáció képi kifejezőeszközének, mely a technika megszületése óta foglalkoztatja a képzőművészeket. Így jöhettek létre olyan művek, mint Viking Eggeling *Diagonális Szimfóniája* (1921), vagy Fernand Léger *Mechanikus Balettje* (1924). Bár ezeket az alkotásokat sem lehet egyértelműen elhatárolni a filmművészettől, mégis érezhető, hogy inkább a képzőművészet kérdéseire igyekeznek választ találni, mint ahogy a *Folyamatok III.* művei is.

Ami a galériaterekben kiállított mozgóképes alkotások installálásában szintén közös, s így a jelen esetben is meghatározó, az a folyamatos újrajátszás, avagy loop alkalmazása. Ez még inkább csökkenti a filmszerűség érzetét, melyet, mint már említettem igyekeztek elkerülni a kiállítás kurátorai, EIKE ÉS BERG ANDREA. Ugyanezt a hatást kívánta elérni a *Folyamatok I. és II.* is, melyek szintén egy-egy alcím köré szerveződtek. Már a *Folyamatok – Művészvideók*⁴ tárlaton is láthatóak voltak animált művek: Komoróczy Tamás *Aztán csak a méhek zsongása* (2000), és Szűcs Attila *Bubble Memory* (2007) című munkái. A *Folyamatok II.*⁵ a „valós képre” koncentrált, így szinte egyértelmű, hogy a harmadik „nekifutás” a sorozatban a konstruált képek bemutatását veszi célba.

KOMORÓCZKY TAMÁS most *A Nothing Poem* (2009, 3'00") című munkáját állította ki. A művész mozgó portéja, mely életnagyságban került installálásra, folyamatosan *A Nothing Poem*-et szavalja, a loop három perce alatt többször is. A vég nélküli ismétlés és a végig megmaradó portréfotó-jelleg a kiállítási koncepció mintapéldájává teszi Komoróczy installációját. "There is no end just so on and so on" – hangzik a szabadvers vége, hogy aztán újra előlről kezdődjön. Nem a dokumentumfilmekből megszokott közeli beszélő fejet látunk: az animáció révén a képsor elemelkedik a valós leképezéstől.

SZABÓ ESZTER szintén portrészzerűen ábrázolja figuráit az *Emberek* (2009, 0'40" – 1'00") című sorozatában, melynek alapját saját akvarelljei képezik. A már többfé-

4 Hermann Veronika: *Jelet adok a gépnek: Folyamatok – művészvideók* In: *Balkon* 2008/4., 19-21.

5 Hermann Veronika: *Valós Képek Halmaza: Folyamatok II. – Valós Kép*. In: *Balkon* 2009/6., 24-27.



GIGI SCARIA
Amusement Park, 2009, egycsatornás videó, hang, 5'24", állókép a filmből

leképp installált munka⁶ kis gesztusokat jelenít meg: kontextusukból kiemelve, fehér vásznon (selymen) ábrázolja kiválasztott figurái egy-egy cselekvését.

Az „analóg” vízfesték technika, és a digitális animáció, valamint a folyamatos ismétlés kontrasztot képez, a mindennapi jelentéktelen mozdulatok úgy válnak líraivá, hogy közben finom humortól sem mentesek.

Szintén a környezet elhagyásával koncentrálna a figuráira – síkszerű csuklós bábokra – WALICZKY TAMÁS *Marionettek* (2006, 24'00") című műve, melynek itt látható installált változata már sokak számára ismerős lehet.⁷ A bábok összeomlások sorozatát jelenítik meg: mindig abban a pillanatban látjuk meg a marionetteket, amikor az őket egyébként tartó zsinórok eltűnnek, s így azok összecusklanak. Az animátor nem a hagyományos értelemben mozgatja figuráit: mozgásuk egy, a fizikai törvényeket (gravitáció, súly, súrlódás, stb.) szimuláló algoritmus eredménye. A száraz matematikai képletek mégis drámai, emberi szituációt teremtenek, kevésbé fizikai, mint inkább pszichikai értelemben.

YVES NETZHAMMER *Arcot simogató édes szél* (*Sweet Wind on One's Face*, 2004, 29'00") című munkája a filmszerűséghez legközelebb álló animáció a kiállításon. Bár plánváltások, filmnyelvi eszközök használata jellemzi, mégis non-narratív: félórás időtartama alatt az egyes szürreális és abszurd narratívafozlányokból nem bontakozik ki dramaturgia; önálló motívumokat társít időben egymás után. A film 3D technikával készült, letisztult formák és visszafogott színek jellemzik. Ez a fajta sterilitás olyan animációs filmet idéz, melyben a faktúrák nem kerültek fel a formákra, a figurák pedig tömegvázlatok részeként mozognak. A mű témáját mégis alapvetően az emberi test adja, mely – Waliczky marionettjeihez hasonlóan – inkább bábnak látszik Netzhammer megformálásának köszönhetően.

ROSA MENKMAN és Gigi Scaria műveiben sem emberi alakok, sem antropomorf bábok nem játszanak szerepet. Menkman a figuralitást teljességgel elvető absztrakt munkája a digitális technika hibáin alapszik. A művész kamera és kijelző komponensű visszacsatolós rendszerrel hozta létre munkáját, így a felvétel tárgya alapvetően „semmi” sem volt: értsd; a folyamatos feedback által létrejövő „zaj” adja ki a képsort⁸. Az absztrakt animáció jelentős és nagy, az absztrakt festészettel létrejöttével párhuzamosan kialakult múltra tekint vissza. Néhány művelője, mint például Viking Eggeling, a film médiumának időbeliségét az abszolút művészet eléréséhez használta. Menkmannak az absztrakcióval nem

6 *Fiatal Kortárs Állásfoglalások* (Zsolnay Gyár, Pécs, 2009 máj. 9–31.) kiállításon falként felépített kilenc katódsugárcsöves kocka TV-n párhuzamosan kerültek vetítésre az egyes animált festmények.

7 *A Marionettek* a Múcsarnokban volt látható, a *Kempelen – Ember a gépben* (2007. márc. 23 – máj. 28.) kiállításon.

8 Az eljárás egy üres lap fénymásolásához hasonló. A folyamatos újra és újra fénymásolás következtében a fehér lapon szürke foltok, pontok jelennek meg, csupán a rendszer hibájának köszönhetően.

a teljesség elérése a célja. Sokkal inkább a hiba ünneplése, annak esztétizálása jelenti *Radio Data* (2008, 3'47") című videójának alapját. A cím a mű Extraboy szerzte hangsávjához kapcsolódik, amelyben annak alkotója egy rádió jelvédképességének hibalehetőségeit használja ki a technikai eszköz szintén „nem rendeltetésszerű használatával.” Bár a digitális hiba esztétikája elsősorban az elektronikus zenével kapcsolatban került a felszínre⁹, ugyanez a jelenség a vizualitás esetében is hasonló dekonstruktivista alapokon nyugszik.

GIGI SCARIA sokoldalú képzőművész, szobrok, installációk, fotók és videók mellett animációk szerzője. A kiállításon látható *Vidámpark* (*Amusement Park*, 2009) című munkája egy posztmodern, fiktív város animált fényképe. A statikus, kameramozgás nélküli beállítás mellett a járókelők, a mozgó járművek, a feliratok és a jelzőtáblák elhagyása holttá és még valószerűtlenebbé teszi a jelenetet, visszafordítva az animáció életre keltő, tárgyaknak életet adó funkcióját. Az elhagyott képzeletbeli hely, a városképet kietlen tájképpé átminősítve, működtetői nélkül is tovább létezik.

Mint a kiállításon szereplő, a világ minden tájáról válogatott anyagon is látszik, az animáció egyre nagyobb teret nyer a képzőművészetben: aktuális témává vált. *A Folyamatok III.*-on kívül több kiállítás is foglalkozott/foglalkozik ilyen típusú művekkel. Jelenleg a Magyar Nemzeti Galériában látható KOVÁCSNAI GYÖRGY életműkiállítása, ahol a művész festményei és filmjei egyaránt láthatóak, de ide kapcsolható, a korábban a Pixel Galériában megrendezett *Hommage á Kovásznai*¹⁰ című válogatás is, ahol számos olyan, a Videospace-ben nem szereplő magyar alkotó szerepelt, aki készít animált mozgóképeket, így például NEMES CSABA, CSÁKI LÁSZLÓ és HÁVY ÁGNES, hogy csak néhány nevet említsek közülük. Mindezeket is figyelembe véve, talán nem tűnik túlzásnak az a kijelentés, hogy a *Folyamatok* kiállítás-sorozatának mostani állomása, képzőművészeti vonatkozásait előtérbe helyezve, egy olyan médiumra hívja fel a figyelmünket, amely a 21. század egyik legfontosabb vizuális kifejezőeszközévé látszik válni.

9 Ezzel kapcsolatban ld.: Kim Cascone *Aesthetics of Failure* című tanulmányát: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/casconetext.html, magyarul: *A hiba esztétikája* (ford. Kovács Balázs), Balkon, 2003./12., 39–44.

10 *Hommage á Kovásznai – animáció a képzőművészet és a film határterületén*. Pixel Galéria (Millenáris), Budapest, 2008. okt. 2 – 2009. jan. 20., résztvevő művészek: Kovásznai György, Csáki László, Csontó Lajos, Ducki Tomek, Háy Ágnes, Hegedűs 2 László, Gacs Réka, Magyarósi Éva, Milorad Krstic, Nemes Csaba, Orosz István, Pálfi Szabolcs, Patrovits Tamás, Péterffy Zsófia, Rutkai Bori, Waliczky Tamás